

Der Seiltänzer Gottes — Don Bosco¹

Es ist ja die Frage, ob ein Heiliger – oder auch jedes andere Vorbild – nicht so etwas Ähnliches sein muss wie ein Seiltänzer. Das Streben nach Heiligkeit: was heißt das anderes, als sich einerseits zu bemühen, konsequent und glaubwürdig sein Leben in der Nachfolge Christi zu gestalten, andererseits aber gleichzeitig nicht den Boden der Realität unter den Füßen zu verlieren, mit den Menschen verbunden zu bleiben, nicht einen halben Meter über dem Boden zu schweben – damit die Nachfolge auch für die anderen verstehbar ist und nachvollziehbar.

Das ist ein Drahtseilakt zwischen dem Menschlichen und dem Göttlichen, da heißt es Balance halten und nicht abstürzen. Ein Graphologe hat bei der Untersuchung der Handschrift von Johannes Bosco einmal herausgefunden, dass es darin Hinweise gibt sowohl für eine Anlage zum Heiligen wie zum Verbrecherischen: so dünn ist das Seil, so gefährlich das Tanzen! Ich habe irgendwann ein russisches Sprichwort gefunden, das sagt: Nie fliegen die Hühner höher als der Adler. Stürzt aber einmal ein Adler ab, dann erheben die Hühner ein lautes Gegacker.

Die Gefahr des Abstürzens ist umso größer, je näher der Mensch sich dem Heil nähert – je heiliger er wird. Don Bosco kann jungen Menschen helfen, in aller Natürlichkeit einen Weg auf dem Seil zum Himmel zu finden. Er hat vorgemacht, wie es geht. Nicht nur in übertragenem Sinne: Don Bosco tanzte wirklich auf dem Seil. Um Kinder und Jugendliche an sich zu ziehen, um mit ihnen zu beten, um ihnen von Gott zu erzählen, bemühte er sich, als Seiltänzer auf dem schwankenden Seil zu gehen, und führte auch sonst noch alle möglichen Kunststückchen vor. Er ging auf die Bedürfnisse der Kinder ein, dadurch faszinierte er sie und konnte sie motivieren, sich mit dem Glauben zu beschäftigen

1. Lebensgeschichte Don Boscos

Johannes Bosco wurde am 16. August 1815 in dem Dorf Becchi bei Turin geboren. Seine Eltern waren Kleinbauern, er wuchs unter ärmsten Bedingungen auf. Sein Vater starb früh, und weil der Hof nicht alle Kinder ernähren konnte, musste Don Bosco schon früh von zu Hause weg.

Er wollte Priester werden. Schule und Studium konnten von seiner Mutter nicht bezahlt werden. Er arbeitete in Gastwirtschaften und bei Handwerkern und finanzierte damit Schulunterricht und Studium. Am 5. Juni 1841 wurde Johannes Bosco zum Priester geweiht.

Bald wird er mit dem Elend der Großstadtjugend in Turin konfrontiert. Viele junge Menschen sind ohne Arbeit und Wohnung. Er holt diese verwaorlosten Jugendlichen in sein Haus, unterrichtet sie, betet, singt und spielt mit ihnen. Ihre Zahl wächst rasch. Wegen dieses ungewöhnlichen priesterlichen Einsatzes hat er nicht nur Freunde: er wird als „Bandenführer“ beschimpft, nirgendwo geduldet, von der Polizei überwacht und von der Geistlichkeit missgünstig beobachtet.

1846 ist die Schar der Jungen schon auf 800 angewachsen. In einem ausgebesserten Schuppen für 320 Lire Jahresmiete richtet er Schritt für Schritt ein Erziehungs- und Bildungszentrum ein, das bald Schulen aller Form und Lehrwerkstätten umfasst. Eine Revolution für die damalige Zeit, die ja nur Schulen für die Privilegierten hat und so etwas wie Lehrwerkstätten überhaupt nicht kennt. Allerdings vermögen Fehlschläge und polizeiliche Hausdurchsuchungen den Priester Don Bosco nicht zu beirren.

Der fast chronische Geldmangel wird auf wunderbare Weise immer wieder behoben. „Don Bosco kümmerte sich nie um den rechnenden Verstand, sondern tat einfach das, was gerade getan werden musste, auch wenn die notwendigen Mittel nicht zur Verfügung standen oder sie erst in allerletzter Minute eintrafen“, kennzeichnet Walter Nigg treffend die Situation.²

Nachdem die Einrichtungen so angewachsen waren, erfolgte am 18. Dezember 1859 die Gründung der „Frommen Gesellschaft des heiligen Franz von Sales“ (Salesianer). Sie wurde 1874 von Pius IV. endgültig bestätigt. Don Bosco wird Generaloberer auf Lebenszeit. Mit der Aussendung der ersten Salesianer nach Argentinien im Jahre 1875 beginnt sein Werk sich weltweit auszudehnen. Johannes Bosco stirbt am 31. Januar 1888. Sein Grab in Turin wird zum Wallfahrtsort. 1934 wird er von Pius XI. heiliggesprochen.

¹ Mit der freundlichen Genehmigung des Verlags und des Autors wurden diese Texte und Ideen entnommen aus: Norbert Hoffmann: Spielend glauben lernen. Religiös motivierte Spiele mit Kinder- und Jugendgruppen, Butzen & Bercker, Kevelaer 1981, S. 43-57. Der Text wurde geringfügig überarbeitet und aktualisiert.

² Walter Nigg, Heilige im Alltag, Olten 1976, S. 15.

2. Möglichkeiten zur Programmgestaltung

Programme, die zum Kennenlernen des heiligen Johannes Bosco führen können, kann man sowohl im Freien wie auch im Gruppenraum durchführen. Im Nachfolgenden werden einige Szenen aus dem Leben Don Boscos erzählt, die besonders zur spielerischen Gestaltung geeignet sind. Diesen Szenen ist jeweils ein Hinweis angefügt, der die Umsetzung in ein Spielprogramm anregt.

2.1 Geländespiele und andere Spiele

1. Der Seiltänzer Gottes

Der Junge Johannes Bosco hatte immer wieder erfahren, dass seine Spielkameraden in Becchi keine Lust hatten zum Beten und daran, am Gottesdienst teilzunehmen. Viele seiner Freunde beteten nur selten oder überhaupt nicht; einige suchten jede Möglichkeit, sich vor der heiligen Messe zu drücken. Als alle guten Ratschläge und Mahnungen nichts nützten, kam Johannes auf eine Idee. Eines Tages stellte er mitten auf den Marktplatz einen Tisch; auf dem lagen verschiedene Gegenstände, die mit einem großen Tuch verdeckt waren. Zwischen zwei Bäumen spannte er ein Seil. Dann begann Johannes Bosco, auf dem Seil herumzuturnen, und schon bald liefen die Jungen und Mädchen aus allen Ecken und Enden Becchis zusammen, von Neugierde getrieben. Sogar einige Erwachsene konnten es sich nicht verkneifen, um die Hausecken auf den Marktplatz zu schauen. Und man kam aus dem Staunen nicht mehr heraus: Johannes Bosco turnte auf dem Seil zwischen den Bäumen hin und her, dann sprang er herunter, zog das Tuch vom Tisch und führte mit den Gegenständen ein Zauberkunststückchen nach dem anderen vor, immer wieder von Beifall unterbrochen. Plötzlich hörte Johannes auf und sprach zu seinen Zuschauern: „So“, sagte er, „es hat euch also gefallen! Eigentlich müsste ich jetzt mit einem Hut herumgehen und meinen Lohn einsammeln. Aber ich mache euch einen anderen Vorschlag: Mein Lohn soll sein: jetzt ein gemeinsames Gebet und: dass ihr am Sonntag alle in der Messe seid!“ Schon zogen einige Jungen ihre Mützen vom Kopf und falteten die Hände. Johannes Bosco betete mit ihnen, und am Sonntag waren fast alle in der Messe.

Hinweis: Eine Gruppe (Kommunionkinder-, Firm- oder Jugendgruppe) probt in den Gruppenstunden oder im Ferienlager eine Reihe von Kunststücken (vielleicht ist ein kleiner Zauberer in der Gruppe?), von kurzen Sketchen oder Theaterstücken ein. An einem Nachmittag lädt die Gruppe alle Kinder auf einen Platz des nahen Dorfes oder an der Kirche zu einer Vorstellung ein. Nach dem Vorbild Don Boscos wird kein Geld gesammelt, sondern am Schluss der Vorstellung wird mit den Zuschauern gebetet, und die Kinder werden zum nächsten Sonntagsgottesdienst eingeladen.

2. Der Wettkampf mit dem Gaukler

Am Sonntag waren schon die meisten Kinder in der Kirche von Becchi versammelt. Gerade wollte der Küster läuten, da hörte man von draußen den Klang einer Trompete. Wie ein Lauffeuer ging es durch die Reihen der Kinder: „Der Gaukler ist da!“ Und schon stürmten sie alle aus der Kirche. Darauf hatten die Kinder schon seit Wochen gewartet; sie hatten sich so sehr auf den Gaukler gefreut, dass sie den Sonntagsgottesdienst glatt vergaßen. Als der Pfarrer in die Kirche kam, stand er vor leeren Bänken. Er fragte den Küster, und der erzählte ihm vom Gaukler. Der Pfarrer ging auf den Marktplatz, und er traute seinen Augen nicht: Da stand sein treuester Messdiener, der kleine Johannes Bosco, mitten unter den Leuten und verhandelte mit dem Gaukler. Der Pfarrer wollte sich schon ganz enttäuscht abwenden, aber dann siegte doch seine Neugier, und er ging näher an die Gruppe heran. „Gut“, sagte der Gaukler gerade, „wenn dieser kleine Gernegroß unbedingt einen Wettkampf will, soll er ihn haben.“ Und er zeigte verächtlich auf den kleinen Johannes. „Aber“, so fuhr der Gaukler fort, „wenn ich gewinne - was wohl außer Zweifel steht —, dann bekomme ich von jedem Zuschauer 20 Pfennig.“ — „Gut“, sagte Johannes Bosco, „dann gebe ich meine Bedingungen bekannt: Ich will kein Geld, wenn ich gewinne, aber“ — und er wandte sich dem Gaukler zu —, „du darfst nie mehr wieder während der Sonntagsmesse hierherkommen, wenn ich gewinne!“ — „Einverstanden, einverstanden!“ riefen alle Zuschauer, und der Gaukler konnte nicht anders als auch zustimmen, zumal er sowieso fest an seinen Sieg glaubte. Ein Seil wurde zwischen zwei Bäumen gespannt, und Johannes begann, Kunststücke auf dem Seil vorzuführen. Der Gaukler musste diese Kunststücke nachmachen. Immer schwieriger wurden die Kunststücke des kleinen Johannes, immer häufiger musste der Gaukler das Nachmachen aufgeben. Schließlich riefen die Leute: „Aufhören, aufhören! Johannes hat gewonnen!“ Der Gaukler packte seine Sachen zusammen und ließ sich nie wieder in Becchi sehen

Spielhinweis: Selbstverständlich konnte Johannes Bosco die Kunststücke nicht „von selbst“; selbstverständlich verfügte er über die handwerklichen Fähigkeiten, die er später zur Finanzierung seines Studiums einsetzte, nicht auf wunderbare Weise. Johannes Bosco trainierte in seiner Freizeit stundenlang neue Kunststücke, er sah sie aufmerksam Schaustellern ab, er beobachtete Handwerker genau und bat sie, ihm ihre Künste zu zeigen. Nur so war er in der Lage, diese Künste und Fertigkeiten später zu seinem Nutzen und zum Nutzen anderer einzusetzen.

In einer guten Jugendgruppe wird man sich darum bemühen, den Kindern Fertigkeiten zu vermitteln, die sie in der Schule nicht lernen. Dabei kommt es auch hier darauf an, diese Fertigkeiten und Künste im Spiel zu erlernen. In jeder Spielkartei wird man genügend Wettkampfspiele u. a. finden, die Künste und Fertigkeiten im Spiel vermitteln. Kaum irgendwo findet man jedoch Anregungen zu jener besonderen Art von Spielen, die zum Ziel haben, die Fähigkeiten der Sinne zu entdecken und zu schulen: den *Kim-Spielen*. Kim heißt der Titelheld eines gleichnamigen Romans von Rudyard Kipling. Dieses Buch erzählt die Lebensgeschichte eines kleinen Jungen mit Namen Kim, dessen Eltern in Indien leben und dort durch einen Unfall ums Leben kommen. Kim wird nun von einem alten, weisen Inder aufgezogen, der gleichzeitig der Chef einer großen Geheimorganisation ist. Kim soll später auch in dieser Organisation arbeiten; dazu ist es notwendig, dass seine Sinne gut geschult werden. Dies tut sein Pflegevater mit Hilfe von Spielen, die heute den Namen „Kim-Spiele“ tragen. Hier einige zur Auswahl:

a) *Geruchskim*

Der Gruppenleiter hat zum Beispiel in 7 Tüten je ein Gewürz o. ä. versteckt. Dem besten „Riecher“ aus jeder Gruppe werden die Augen verbunden; er muss nun die verschiedenen Gerüche erkennen.

b) *Geschmackskim*

Verschiedene Speisen müssen mit verbundenen Augen vom besten „Schmecker“ der Gruppe erraten werden.

c) *Geräuschkim*

Dem besten „Hörer“ einer Gruppe oder auch der ganzen Kleingruppe werden die Augen verbunden; aufgrund von Geräuschen müssen Gegenstände erraten werden:



ca) die auf einen umgedrehten Karton fallen;

cb) die vorher auf Tonband aufgenommen wurden.

cc) Der Gruppenleiter sitzt mit verbundenen Augen mitten im Raum. Unter seinem Stuhl befindet sich ein Gegenstand. Es muss absolut still sein im Gruppenraum. Von jeder Kleingruppe versucht der beste „Anschleicher“, den Gegenstand wegzunehmen. Der Gruppenleiter schlägt den „Schleicher“, den er hört, mit einem Halstuch an. Der muss dann ausscheiden.

d) *Gesichtskim*

da) Die ganze Gruppe bekommt 10 Gegenstände, die vorher verdeckt waren, etwa 10 Sekunden lang zu sehen. Dann werden die Gegenstände wieder verdeckt. Die Kleingruppe oder der Teilnehmer hat gewonnen, der die meisten Gegenstände im Gedächtnis behalten hat und aufschreiben kann.

db) Der Gruppenleiter lässt sich von der Gruppe (oder den Gruppen) genau betrachten; dann geht er hinaus und verändert zehn Dinge an sich (zieht z. B. die Jacke aus usw.). Die Gruppe oder der Teilnehmer hat gewonnen, der die meisten Veränderungen errät.

e) *Gefühls- oder Tastkim*

ea) Der beste „Taster“ oder „Fühler“ jeder Kleingruppe muss mit verbundenen Augen zehn verschiedene Gegenstände mit den Händen ertasten und herausbekommen, um welche es sich handelt.

eb) Das Gleiche wird mit den Füßen erprobt.

Vor solch einer Spiel- und Übungsstunde kann der Gruppenleiter die Geschichte von dem Wettkampf mit dem Gaukler erzählen. Am Ende der Spiele weist er darauf hin, wie Johannes Bosco sich durch seine Künste und Fertigkeiten den Lebensunterhalt finanziert und auch später noch vielen Menschen Freude gemacht hat.

3. Herbergssuche

Nachdem Don Bosco begonnen hatte, sich um herumlungernde Jungen zu kümmern, wuchs diese Schar sehr rasch an. Zunächst brachte er die heimatlosen Jungen in seiner Wohnung unter, doch bald reichte auch diese nicht mehr aus. Niemand wollte ihn mit seinen Straßenjungen in der Nähe haben. Er mietete eine wacklige Hütte, doch auch dort schickte ihn der Eigentümer kurze Zeit später weg. Sogar von den Wiesen, wo er mit den Jungen spielen wollte, vertrieb man ihn. Don Bosco suchte immer neue Plätze, und er nahm es von der heiteren Seite: „Je öfter man den Kohl versetzt, desto fetter wird er“, sagte er zum Trost. Nach langem Suchen fand er endlich ein Dach über dem Kopf, unter dem er bleiben konnte und das später zu seinem ersten Jugendheim wurde.

Hinweis: Die Schwierigkeiten einer solchen „Herbergssuche“ des Don Bosco mit seinen Jungen lassen sich vielleicht in einem Geländespiel (auch als Stadtspiel möglich) nacherleben und mitfühlen.

Erfundene Geschichte und Spielregel: Don Bosco (ein Gruppenleiter) schickt eines Tages – als er sich keinen Rat mehr weiß – seine Jungen los, damit sie einen Platz finden, auf dem sie spielen können. Ein Freund, der als „Besitzer“ einer Wiese fungiert, macht mit; mit ihm wird ein Geheimwort ausgemacht. Die Kinder starten in Kleingruppen von verschiedenen Startplätzen (Basen). Wer den „Platzbesitzer“, der sich versteckt hat, findet und das Geheimwort sagt, der bekommt einen Anteilschein für den Spielplatz. Diesen Anteilschein muss er zu seiner Basis zurückbringen und kann dann erneut starten.

Wenn man das Spiel spannender machen will, folgende Zusatzregeln: Jedes Kind trägt ein „Lebensfädchen“ (etwa: einen Wollfaden; je Kleingruppe: eine andere Farbe); treffen sich Kinder verschiedener Kleingruppen, so können sie sich die Lebensfädchen abnehmen. Dieses Kämpfen um Lebensfädchen soll aber nicht den Vorrang haben vor dem oben beschriebenen Erringen von Anteilscheinen; daher gibt der Spielleiter vorher bekannt, dass es für einen Anteilschein 5 Punkte, für ein Lebensfädchen aber nur einen Punkt gibt. Einen Anteilschein bekommt ein Kind nur, wenn es noch ein Lebensfädchen hat. Wer sein Fädchen verloren hat, muss „Don Bosco“ suchen, der in dem Gebiet zu finden ist, und sich von ihm ein neues geben lassen. Gebiet und Zeit müssen begrenzt sein.

Vor dem Spiel sollte der Gruppenleiter die Geschichte erzählen, wie Don Bosco Haus und Platz für seine Jungen suchte. Bei der Siegerehrung kann er dann berichten, wie das zuletzt gefundene Haus zu einer Schule und Lehrwerkstätte ausgebaut wurde.

4. Die Flucht aus der Sakristei

Als junger Priester kam Don Bosco eines Morgens in die Sakristei, um die hl. Messe zu feiern. Dort wurde er Zeuge, wie der Küster einen Jungen schlug. Der Junge lief aus der Sakristei. Don Bosco fragte den Küster nach dem Grund für die Ohrfeige.

„So ein frecher Bengel“, sagte der Küster erbost, „ich befahl ihm, bei der hl. Messe zu dienen, er aber erwiderte patzig: Das kann ich nicht, und das will ich auch nicht!, und da hab ich ihm eine geklebt!“ Don Bosco verließ sofort die Sakristei und suchte den Jungen. Nachdem er ihn gefunden hatte, erfuhr er, dass der Junge kein Zuhause und keine Arbeit hatte. Don Bosco nahm ihn mit, unterrichtete ihn und gab ihm Wohnung und Essen. Das war der erste Junge, um den Don Bosco sich kümmerte.

Spielhinweis: Wenn man das nachspielt, kann man den Verlauf in der Weise abändern, dass „Don Bosco“ den Jungen nicht sofort findet, sondern mehrere Gruppen beauftragt, den Weggelaufenen zu suchen. Das kann z. B. in Form einer Schnitzeljagd geschehen.

Der Gruppenleiter sollte vor dem Spiel die obenstehende Geschichte erzählen und bei der Siegerehrung von der weiteren Entwicklung des Werkes Don Boscós berichten.

5. Die Entführung in die Irrenanstalt

Einige Priester der Stadt meinten, man müsse Don Bosco unschädlich machen. Sie konnten nicht verstehen, dass sich ein Priester so um junge Menschen kümmerte: Der muss doch verrückt sein, dachten sie. Zwei seiner Mitbrüder hatten eine Kutsche gemietet und dem Kutscher eingeschärft: „Wenn der Irre in der Kutsche sitzt und wir das Kommando geben, dann fährst du, ohne anzuhalten, auf dem schnellsten Weg in die Irrenanstalt. Dort wissen sie schon Bescheid!“ Sie fuhren zu Don Bosco. Der jedoch hatte Lunte gerochen. Er lud die beiden hochwürdigen Herren zu einem Glas Wein ein. Anschließend geleitete er sie zur Tür, ließ sie zuerst in die Kutsche einsteigen, schlug die Tür zu und rief dem Kutscher zu: „Rasch, fahr los, in die Irrenanstalt!“ Der tat wie befohlen.

Die beiden Herren — so wird berichtet — brauchten zwei Wochen, um in der Irrenanstalt zu beweisen, dass sie normal seien.

Spielhinweis: Bei einem Geländespiel zwischen zwei Gruppen, das von dieser Geschichte inspiriert wird, hat die erste Gruppe die Aufgabe, einen Weg durch Wegzeichen usw. zu kennzeichnen. Die zweite Gruppe muss diesen Weg finden. Gruppe 1 hat aber Fallen in den Weg eingebaut (Fallgruben, Gegenstände in Bäumen aufgehängt, die Gruppe 2 finden muss; Sackgassen und Umwege gelegt usw.). Gruppe 1 hat gewonnen, wenn Gruppe 2 auf mehr Fallen hereinfällt, als sie entdeckt (und umgekehrt). Der Gruppenleiter erzählt bei der Siegerehrung die Geschichte von der Entführung in die Irrenanstalt, er weist darauf hin, dass man ganz schön aufpassen muss, um nicht in Fallen zu geraten — etwas, das die Kinder während des Spiels sicherlich gemerkt haben.

6. Der nächtliche Überfall

Da es niemandem von Don Boscós Feinden gelang, ihm etwas anzutun, versuchten sie immer neue Methoden. Man hatte sogar berufsmäßige Killer angeheuert, die Don Bosco ermorden sollten:

Eines Nachts bekam Don Bosco die Mitteilung, dass er schnell zu einem Sterbenden kommen solle. Die Adresse war in einem düsteren Hinterhaus im dunkelsten und verrufensten Viertel von Turin. Don Bosco fand dort keinen Sterbenden, er wurde aber von einigen Männern mit Knüppeln überfallen.

Geistesgegenwärtig hielt er sich blitzschnell einen Stuhl über den Kopf und konnte entfliehen. Nur sein Daumen wurde verletzt.

Spielhinweis: Das Spiel findet bei Nacht statt. In einem dunklen Waldstück haben sich die Mitglieder der ersten Gruppe — mit Taschenlampen bewaffnet — verteilt und stehen auf Posten. Die zweite Gruppe muss in einer begrenzten Zeit dieses Waldstück durchqueren. Jedes Mitglied dieser zweiten Gruppe trägt auf dem Rücken eine mehrstellige Nummer. Aufgabe von Gruppe 1 ist es, möglichst viele Nummern mit Hilfe der Taschenlampen zu erkennen und aufzuschreiben. Die Mitglieder von Gruppe 2 müssen, sobald sie vom Scheinwerferlicht getroffen werden, blitzschnell reagieren und aus dem Strahl heraus kommen, ehe die anderen sich die Nummer gemerkt haben. Bei der Siegerfeier erzählt der Gruppenleiter die Geschichte von dem nächtlichen Überfall auf Don Bosco und wie schnell der reagiert hat.

2.2 Spielszenen

Aus Anlass des Don-Bosco-Festes, bei einem Elternabend, Jubiläum oder auch während eines Gottesdienstes mit dem Thema „Don Bosco“ lassen sich einzelne der sechs oben erzählten Geschichten einfach als Sketche spielen. Die Gruppe kann auch ein Drehbuch zu einzelnen Szenen schreiben oder ein Hörspiel aufnehmen.

Ebenso kann man als Rahmenhandlung darstellen, wie Don Bosco stirbt, und in seinem Sterbezimmer – sozusagen in Rückblende – die Personen der einzelnen Geschichten auftreten und spielen lassen. Ein Beispiel für ein Drehbuch sei hier aufgeführt:

DIE FLUCHT AUS DER SAKRISTEI

Raum: mit ein paar „würdigen“ Möbeln versehen, ein Kreuz hängt an der Wand. Eine große Tür führt zur Kirche, eine kleine Tür führt nach draußen.

Aus der Kirche hört man gedämpfte Orgelklänge.

Da springt die Tür von der Kirche auf und schlägt an die Wand. Der Küster (mit einem kurzen Talar und einer Mütze bekleidet) schleift einen Jungen (der sich wehrt und schreit) hinter sich her in die Sakristei.

Der Küster (er nimmt aus dem Schrank Messdienerkleidung und wirft sie auf den Jungen): „So, da nimm, und da noch eins... Ich wird' dir helfen, Don Bosco nicht bei der Messe dienen zu wollen!“

Der Junge (heulend und die Messdienersachen von sich stoßend): Aber ich weiß doch gar nicht, wie das geht, ich habe das noch nie gemacht!“

Der Küster: „Dann lernst du das eben. Wenn man will, kann man alles lernen!“

Der Junge (stampft mit dem Fuß auf den Boden): „Ich will aber nicht lernen. Ich will überhaupt nicht in der Messe dienen!“

Der Küster (er springt auf den Jungen zu): „Was, du willst nicht? Auch noch freche Antworten geben! Da hast du!“ (Er gibt dem Jungen eine Ohrfeige.) In dem Augenblick betritt *Don Bosco* (mit langer Soutane) die Sakristei. Er bleibt einen Augenblick verständnislos an der Tür stehen und ruft dann (indem er die Arme entrüstet in die Hüften stemmt): „Was ist denn hier los? Seit wann gibt es Schlägereien in der Sakristei?“

Während sich der Küster *Don Bosco* zuwendet, um ihm von dem „frechen Kerl“ zu berichten, stiehlt sich der Junge heimlich durch die Tür nach draußen. *Don Bosco* bemerkt das, und er läuft sofort hinterher. Der Küster schüttelt den Kopf.

Man hört draußen das Schreien des *Jungen* und wie *Don Bosco* ihm gut zuredet: „Dir tut doch keiner mehr was. Du brauchst doch vor mir keine Angst zu haben, ich bin doch *Don Bosco*. Komm, stell dich nicht so an. Komm wieder mit in die Sakristei, der Küster wird dir nichts mehr tun!“

Don Bosco kommt mit dem Jungen wieder in die Sakristei, er hält den Arm (wie beschützend) um die Schultern des Jungen: „So, jetzt wischst du dir erst einmal die Tränen ab, und dann wartest du hier, bis ich mit der Messe fertig bin. Dann bringe ich dich nach Hause.“

Aber ich hab' doch kein Zuhause“, erwidert *der Junge*, „deshalb habe ich doch in der Kirche gegessen.“

„Gut“, sagt *Don Bosco* (und er klopf dem Jungen auf die Schulter), „dann gehst du eben nach der Messe mit mir nach Hause!“

Der Junge schaut erstaunt zu *Don Bosco* hoch und lässt sich (während er sich die Augen wischt) auf dem Fußboden zum Warten nieder. *Don Bosco* verlässt mit dem achselzuckenden Küster die Sakristei durch die Tür zur Kirche.

Das Orgelspiel wird lauter eingeblendet. Vorhang.

2.3 Stationenspiel³

Folgende Stationen sind als Beispiele möglich:

Start (Die Stationen sind durch Wegzeichen verbunden.) Am Start bekommt jede Kleingruppe einen Zettel mit den wichtigsten Lebensdaten von *Don Bosco*. Sie hat den Auftrag, bis zur Station 1 fünf wichtige Daten aus dem Leben *Don Boscos* zu lernen.

Station 1

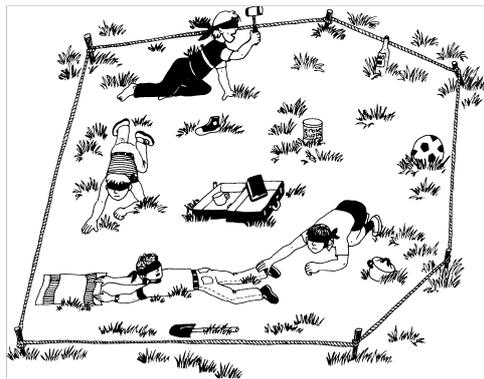
- a) Die Gruppe gibt den Zettel mit den Lebensdaten beim Stationsleiter ab.
- b) In einem Umschlag bekommt die Gruppe 10 Puzzleteile einer Darstellung *Don Boscos*, die sie zu einem Bild *Don Boscos* zusammenklebt.

³ Es wird davon ausgegangen, dass die Regeln eines Stationsspiels allgemein bekannt sind. Sie können aber auch nachgelesen werden: Norbert Hoffmann: Spielend glauben lernen. Religiös motivierte Spiele mit Kinder- und Jugendgruppen. Butzon und Bercker, Kevelaer 1981, S. 32-38.

- c) Die Gruppe erzählt, was sie auf dem Bild sieht.
d) Die Gruppe schreibt auf die Rückseite des Puzzles fünf wichtige Lebensdaten Don Boscos.

Station 2

Wir befinden uns in der ersten Unterkunft, die Don Bosco für seine Jungen gefunden hat: einen Schuppen, der durch ein mit Seilen abgegrenztes Stück Wiese dargestellt wird. Darauf liegen zehn Gegenstände verstreut sowie ein Koffer. Jedes Mitglied der Kleingruppe bekommt die Augen verbunden, wird ein paar Mal gedreht und dann in den Kreis geführt. Die Gruppenmitglieder müssen in fünf Minuten so viele Gegenstände wie möglich ertasten und in den Koffer packen. Für jeden „gepackten“ Gegenstand gibt es einen Punkt.



Station 3

Ein Gruppenleiter übt mit der Gruppe den Kanon „Fröhlich sein, Gutes tun und die Spatzen pfeifen lassen“ ein, dessen Text von Don Bosco stammt.⁴ Die Gruppe bekommt für jeden Teilsatz des Kanons, den sie erläutern kann, 5 Punkte. Auftrag bis zur Station 4: Kanon einüben.

Station 4

Die Gruppe singt den Kanon allein vor.

Station 5

Ein Gruppenleiter erzählt eine Geschichte aus dem Leben Don Boscos (s.o.). Die Gruppe schreibt ein kurzes Drehbuch zu einem Sketch.

Station 6 (Weg zur Abendrunde – Siegerrunde o. ä.)

Die Gruppe übt auf dem Weg den Sketch nach der Geschichte ein, die sie über Don Bosco gehört hat. In der Abend- oder Siegerrunde spielt jede Gruppe ihren Sketch.

Quelle: www.iss.donbosco.de

⁴ S. „Evviva Giovanni!“ Lieder (mit Noten) zu den Feiern der Don-Bosco-Familie auf der Homepage www.iss.donbosco.de.